Pen Spinning Olympics 2020

공식 규정집 한국어 번역본

FLow 번역

※ 의역과 생략이 굉장히 많은 점 감안하고 읽어주시면 감사하겠습니다.

Pen Spinning Olympics 2020(이하 줄여서 PSO20)은 **7개의 종목에서 개인전 토너먼트 형식**으로 진행됩니다. *aestheticism, wipers, counters, two hands, power* 종목은 총 3 라운드, *multi pen, stand up* 종목은 1 라운드 단판이며, 대회 기간은 **2020년 9월 20일부터 11월 22일까지**입니다.

이전 PSO18 영상은 여기서 볼 수 있습니다: https://penspinningolympics.wordpress.com/

등록 및 매니저

올림픽과 마찬가지로 스피너들은 특정 국가에 소속되어 개별적으로 경쟁합니다. **국가 매니저**는 스피너 참가 등록과 PSO 주최자에게 각 라운드별 영상 송신을 담당합니다. 국가 규칙의 예외는 다음과 같습니다:

- 오랜 펜돌리기 역사를 가지고 있는 홍콩과 대만은 중국 본토와는 별개로 참가 등록할 수 있습니다.
- 국제적인 커뮤니티가 없는 스피너는 UPSB 매니저 Padrace 주관하에 UPSB 산하로 등록되어 참가할 수 있습니다.

나라별, 종목별 최대 참가 인원은 다음과 같습니다:

일본, 중국본토, 프랑스	5
국제연합팀 / UPSB	4
그 외	3

※ 7개 종목에서 프랑스는 최대 35명까지 출전 가능하지만, 필리핀은 최대 21명까지 출전 가능합니다.

- 한 스피너 당 **최대 2개 종목**까지 참가할 수 있습니다.
- **나라별로 굳이 앤트리를 최대로 채울 필요는 없습니다.**
- 최대 인원을 초과하여 더 많은 스피너를 등록하고 싶다면, **와일드카드** 형식으로 출전 등록할 수 있습니다. 와일드카드 자격으로 등록하려면, 참가 자격을 증명할 비디오를 제출해야 됩니다(예를 들어 본인이 나오는 CV나 과거 대회 영상 등). PSO 위원회는 참가자 수나 수준에 따라 이를 수용할 수도, 거부할 수도 있습니다.
- 매니저는 PSO18 영상 등을 참조하여 참가자들의 수준이 토너먼트 수준과 동등함을 보장해야 됩니다.
- 매니저 또한 참가자도, 심사위원도 될 수 있지만, **본인이 참가하는 종목의 심사를 맡을 수 없습니다.**

일정

모든 라운드의 마감시간은 PDT 시간 기준(GMT-7) 23시 59분까지 입니다(역자 주: 우리나라는 GMT+9 시간대를 따르니 사실상 16시간 정도 시간 여유가 더 있습니다만.. 그래도 미리 준비하는 것이 좋습니

다).
제출이 늦어지면 이로 인한 패널티가 발생하니, 이를 피하기 위해선 미리 참가자 등록을 마치고, 사전에 영상을 올리는 것을 추천합니다.

	Aestheticism Wipers Counters Two hands Power	Multi Pen	Stand up
9월 20일	국가 등록		
10월 4일	R1 영상		
10월 11일	R1 결과		
10월 25일	R2 영상	R1 영상	
11월 1일	R2 결과	R1 결과	
11월 15일	R3 영상		R1 영상
11월 22일	R3 결과		R1 결과

토너먼트 구조

7개의 종목 중, *multi pen, stand up* 종목은 **1 라운드**, 나머지 종목은 총 **3 라운드**로 진행됩니다.

· 1 라운드 종목

multi pen, stand up 종목은 배틀로얄 형식으로 최종 우승자를 가립니다.

· 3 라운드 종목

1 라운드

배틀로얄 형식으로 진행되며, 조별 내 참가자 수에 따라 총 12명 이상이면 상위 8명, 그 외에는 상위 5명이 2라운드에 진출합니다.

2 라운드

배틀로얄 형식으로 진행되며, 상위 2명이 3 라운드에 진출합니다.

3 라운드

파이널 매치이며, **1:1 배틀**로 진행됩니다.

영상 제출

- 이미 제출된 적이 있는 영상이거나, 이전 영상의 콤보를 그대로 카피해선 안됩니다.
- **콤보 길이는 10초 ~ 30초**입니다(스피닝하지 않는 시간을 따로 고려하지 않음).
- 영상은 데드라인 전에 관리자에게 제출되야 합니다.
- 참가자 혹은 매니저가 유튜브에 영상을 업로드해야 됩니다.
- 슬로우 모션 첨부는 필수 항목은 아니지만 추천합니다.
- **스피닝 자체를 편집할 수 없습니다**(예를 들어, 속도 변경, 장면 전환, 다른 컷신 추가, 중앙 콤보 확대 등은 모두 금지)

※ 역자 주: 이전 WC12에서 minwoo 영상이 대표적인 편집 어뷰징 사례입니다. 자세한 내용은 아래 링크를 참고하세요: https://www.youtube.com/watch?v=wK72anrRzLE).

- **영상 길이 다듬기, 자르기**, 밝기 조정 등 영상의 가시성을 위한 편집은 오히려 권장합니다.

패널티

1. 부정행위

부정행위 적발 시, 해당 대회 및 향후 대회의 **참가 자격이 박탈**됩니다. 부정 행위로 간주되는 행동들입니다:
- 영상 편집으로 스피닝 자체를 변경
- 다른 스피너가 대리 촬영

스포스맨십을 심각하게 지키지 않거나 기타 다른 부정행위 역시 공식적으로 경고가 주어질 수 있으며, 반복된다면 자격이 박탈될 수 있습니다.

2. 지각

참가자들은 *일정* 섹션에 기재된 마감 기한을 지키지 않을 시, 다음과 같은 패널티가 주어집니다.

제출 지연 시	**-2 포인트**
데드라인 이후 시간당	**-0.5 포인트**

예외: 결승 진출자들이 정당한 사유로 지연 제출에 동의하는 경우, 데드라인이 최대 이틀 미루는 것을 고려할 수 있습니다.

3. 테마를 벗어난 콤보

테마 섹션에는 각 종목에서 요구하는 사항이 명시되어 있습니다. 이 테마에서 살짝 어긋난 콤보는 간접적인 패널티가 있습니다: 주제를 많이 벗어난 소재는 심사에 고려되지 않기 때문에 포인트를 잃습니다. 만약 심사위원이 **주제를 완전히 벗어났다고 판단**하는 경우, 해당 영상에 대한 포인트를 주지 않습니다.

4. 영상 길이 제한 미준수

콤보 길이는 stand up 종목을 제외한 모든 종목에서 **10초 ~ 30초** 길이를 지켜야 됩니다. **stand up** 항목은 15초 ~ 45초입니다. 영상 길이는 스피닝하지 않는 여분의 시간을 따로 고려하지 않습니다. 이를 준수하지 않을 시 패널티입니다:

영상 길이 0.5초 초과 및 미만시	**-2 포인트**

5. 프레젠테이션

세팅이 완벽할 수는 없지만, 다른 사람들이 콤보를 제대로 보기에 충분해야 됩니다. 다음 항목이 제한적이진 않지만 포함됩니다:
- 충분한 해상도. 480p 이상
- 적절한 초당 프레임. 유튜브는 30 및 60fps만 지원되며 25fps 같은 프레임은 지양
- 카메라 안정화. 그러나 https://www.youtube.com/watch?v=ixhVMBpeD5Q 같은 핸디캠은 허용
- 밝은 환경. 다만 너무 많은 조명은 영상 보는걸 어렵게 함
- 초점 설정. 포커싱 재조정 및 과도한 흐림은 지양

심사위원들에게 세팅에 너무 엄격하지 말라고 요청하였지만 최대 4 포인트가 차감될 수 있습니다.

6. 펜 선택

통용되지 않는 모든 튜닝모드는 어느 종목에서도 허용되지 않습니다. 다음과 같은 경우입니다:
- 3면 모드(https://www.youtube.com/watch?v=aA3pv0xdAAQ) 및 기타 다른 형태
- 자석 사용
- **30cm 초과**하는 펜 모드, 데빌스틱, contact staff.

위의 경우에 해당하는 펜을 사용하는 경우, **포인트를 받지 못합니다.**

가령, power 종목에서 노튜닝 Dr.grip 샤프를 사용하는 것 같이 차선의 펜 모드를 사용하더라도 심사에서 보상받지 못합니다(역자 주: 펜 종류는 종목에서 어드밴티지로 작용하지 않는듯 하네요).

대회 종목

Aestheticism

이 종목은 펜돌리기의 아름다움을 보여주는 것입니다. 펜과 손이 시각적 효과의 모든 것입니다. 콤보는 정제된 수행력(Execution)과 다양하고 적절한 페이스 조절, 이상적이며 흠없는 컨트롤을 보여줘야 됩니다.
Elegance는 특정 종목 심사기준 중 하나이며, 다른 종목에서 execution으로 평가되지 않는 많은 요소를 고려합니다(심사기준 정의 참고).
해당 종목에서는 각도와 세팅 요소들이 다른 종목에 비해 많이 고려됩니다.

이 종목에서는 비대칭 펜 사용이 일반적이지만, 대칭펜을 사용한 콤보도 높은 평가를 받을 수 있습니다.

Execution	Elegance	Originality	Structure	Total
/10	/10	/10	/10	/40

참고 영상:

Eban for Japen 9th	https://www.youtube.com/watch?v=Hm528zPduKc
hash for Anone	https://www.youtube.com/watch?v=Jt5fMy3Y7u0
VAIN for DatF	https://www.youtube.com/watch?v=5e10VCNUY7E
Nk for Japen 15th	https://www.youtube.com/watch?v=_ShDyYY6X8Mg?t=96
Drowsy for WT19 R4	https://www.youtube.com/watch?v=yT6YW8Idvp0

Two hands

이 종목은 동시에 양손으로 돌리는 것을 필요로 합니다. 한 손에서 다른 손으로 펜을 전달하거나 양손으로 동시에 1개의 펜을 돌리는 경우 또한 포함됩니다. 한 손당 1개 이상의 펜을 사용하는 경우는 충분한 전달과 양손 고유의 연결이 있어야 됩니다. **상대적으로 긴 1p1h 파트는 심사되지 않습니다.** originality, execution, difficulty 항목이 1p2h 스피닝에 잘 대응되므로 특정종목 심사기준이 필요하지 않습니다.

Originality	Execution	Difficulty	Structure	Total
/10	/10	/10	/10	/40

참고 영상:

i.suk for PSO 18 R3	https://www.youtube.com/watch?v=Vz34FaqQ0PU
i.suk for WT19 R6	https://www.youtube.com/watch?v=1fEPVKx-_ck
Laku for WC20 R2	https://www.youtube.com/watch?v=ci6CI-oakRc
oZone for Japen 15th	https://www.youtube.com/watch?v=Zpi51SuIjF8

Power

이 종목은 주로 파워트릭(FL 트릭)에 중점을 둡니다. 비 FL 연결도 사용 가능하지만, 콤보의 메인은 파워트릭 입니다.
Density는 쉬어가는 구간 없이 복잡한 콤보를 수행할 수 있는지에 대한 특정종목 심사기준입니다. 중간중간 쉬운 기술로 분리 가능한 FL 트릭은 density 가 부족한 콤보입니다; 복잡한 파워트릭으로만 구성된 콤보가 좋은 density를 가진다 볼 수 있습니다. 자세한 사항은 심사기준 정의를 참고하세요.

Difficulty	Execution	Originality	Density	Structure	Total
/10	/10	/10	/5	/5	/40

참고 영상:

i.suk for WT19 R4	https://www.youtube.com/watch?v=5-4DL04DgiA
Menowa* for WT15 R3	https://www.youtube.com/watch?v=Iqzp0LpQKVQ
Mond for WC20 R2	https://www.youtube.com/watch?v=kTLus1MIs9U
Ketain for WT19 R1	https://www.youtube.com/watch?v=1jJW2AmQ4xE

Wipers

이 종목은 대부분의 콤보가 인피니티류로 구성되거나, 관련있는 트릭(cardioids, 우리나라에선 무한엄지돌리기), 혹은 wiper-heavy 연계여야 합니다(역자 주: 경로 예시를 보니 확장인피니티류 인 듯합니다). wiper-heavy 연결의 예시는 inf.[\내계단b>4|2 ~ \내리기4|2 ~ \역내수직4|2>a](역자 주: 펜돌리기 개정표기법-인피니티 표기법 참고)입니다. 비 인피니티 기술도 사용할 수 있지만, 콤보의 주제는 반드시 인피니티류여야 됩니다. **따라서 상대적으로 긴 비 인피니티류 구간은 심사에서 무시될 것입니다.** 이런 간단한 예시를 넘어서 인피니티로 간주되는 것은 심사위원의 재량에 달려있습니다.

originality, execution, difficulty 항목이 인피니티 스피닝에 잘 대응되므로 특정종목 심사기준이 필요하지 않습니다.

Originality	Execution	Difficulty	Structure	Total
/10	/10	/10	/10	/40

참고 영상:

wla for WC20 R3	https://www.youtube.com/watch?v=GdmOn8Zd4SY
fukrou for WC20 R4	https://www.youtube.com/watch?v=3UBxFnM-PFU
Beige for DAtF	https://www.youtube.com/watch?v=ZKiLj2EvQyQ
fel2fram for WC12 R4	https://www.youtube.com/watch?v=_UfMiEFAhvc

Counters

카운터는 손가락으로 직접 방향을 전환하는 것이 아니며(fingerless direction changes), 보통 빠른 손목 움직임을 통해 카운터를 시전합니다. 탭과 카운터가 콤보에 필요하지만, 그 수가 엄격하게 강제되진 않습니다. 좋은 예시를 참고 영상을 통해 확인하세요. 이 종목에서, originality(독창성)는 주로 얼마나 창의적으로 탭과 카운터를 수행하는지, 적절한 배치로 콤보 연결이 잘 되는지에 초점이 맞춰져 있지만, 탭-카운터 요소가 아닌 것(non-tap)은 고려되지 않습니다.

Originality	Execution	Difficulty	Structure	Total
/15	/10	/10	/5	/40

참고 영상:

DArKT for WT19 R2	https://www.youtube.com/watch?v=3rXFau39OMY
vampire	https://www.youtube.com/watch?v=zpADr2rH0r4
ponkotu	https://www.youtube.com/watch?v=TeKA6FVv1yE&start=96
Gunter for WC20 R2	https://www.youtube.com/watch?v=0MmL1QIdutI

Multi Pen(1라운드 종목)

한 손으로 하나 이상의 펜을 돌리는 종목입니다. 여러 개의 펜을 동시에 이동하는 것 뿐만 아니라, 세컨드 펜을 하나의 손가락처럼 다루고 이를 창조적으로 사용하는 것이 주목적입니다. 이 종목은 아직까지 개척되지 않은 분야이므로 이 종목에서 높은 난이도와 연결을 기대할 수 없습니다. 그러나 여러 펜을 사용하는 것에 대한 한계를 떠안고 얼마나 짜임새 있게 콤보를 구성하고 수행할 수 있는지를 원합니다.

Originality	Structure	Difficulty	Execution	Total
/15	/10	/10	/5	/40

참고 영상:

Gollumsk8 for WT19 R5 https://www.youtube.com/watch?v=11D8Pk90EiI

Stand up(1라운드 종목)

이 종목의 시간 제한은 **15초에서 45초**라는 것을 기억하세요. Stand up 종목은 일어서있는 동안에만 돌리는 것을 의미하진 않지만, 더 많은 퍼포먼스를 수행할 수 있습니다. 참가자는 꼭 필요한 요소는 아니지만, 양 손 외에 다른 신체부위를 사용할 수 있습니다. 참고 영상을 확인하세요.
Showmanship은 특정 종목 심사기준이며, execution 심사기준과 비슷하지만 콤보의 정제됨과 손가락의 움직임보단 몸의 포지셔닝과 위치 선정이 더 중요합니다. 창의적으로 이 쇼를 만들어주세요!

Originality	Structure	Showmanship	Difficulty	Total
/15	/10	/10	/5	/40

참고 영상:

Menowa* for Japen 15th https://www.youtube.com/watch?v=dMFDmhMwAb4
ponkotu for DAtF https://twitter.com/pokotun/status/1287007362188890113
Haro for WC20 R1 https://www.youtube.com/watch?v=mVmyI29fb2g

심사기준 정의

단어 자체가 정의를 잘 표현하고 있지만, 몇몇 심사위원들과 참가자들에게 각 기준에 대해 디테일하게 설명하는 것이 더욱 유용합니다. 심사기준을 *일반 심사기준*과 *특정 종목 심사기준*으로 나누어 설명하겠습니다. 특정 종목 심사기준은 각 종목을 심사하기에 더 적합하도록 일반 심사기준을 변형하거나 특정 종목을 위해 완전 새롭게 만들어졌습니다.

일반 심사기준

Execution-수행력

Execution은 전체 콤보를 얼마나 부드럽고 잘 컨트롤하는지를 봅니다. 또한 수행되는 콤보의 질과 흐름, 일정한 스피닝 페이스를 포함합니다. 얼마나 콤보가 부드러운지, 펜을 잘 컨트롤 하는지, 콤보가 유동적인지, 페이스 유지를 잘하는지를 평가하는 기준입니다. 손가락의 배치 또한 전체 콤보의 완성도에 공헌해야 됩니다.

Originality-독창성

완전히 새로운 트릭과 경로가 독창성 항목에 속하지만, 이 경우는 점점 더 부족해지고 있습니다. 그래서 이 기준에서는 특정 카테고리에서 각 스피너들의 스타일(역자 주: 직역 상으론 양상이지만, 문맥상 스타일이 어울린다고 생각합니다)에 따라 수행되는 기술의 참신함-distinctiveness과 일반적인 펜스피닝을 넘어서 오래된 콤보를 새로운 스피닝 기법으로 승화-new material시키는 것이 포인트입니다.

Difficulty-난이도

기술 자체의 어려운 정도 및 특정 콤보를 수행하는데 필요한 능력치를 측정하는 요소입니다. 많은 요소들로 이 항목을 평가할 수 있는데, 예시로 높은 레벨의 재주(민첩?)가 필요한 미묘한 기술적인 변화점 뿐만 아니라 기술 각각의 난이도와 같은 것들이 있습니다. 밀도-density(각 기술의 난이도를 상승시키는 것이 아닌 추가 회전과 이음새용 기술(역자 주: filler trick, FL콤보가 분리되는 기점의 비FL기술을 뜻하는 것 같네요)를 제거한 콤보를 혼합하여 콤보의 난이도를 향상시키는 것) 와 지속성-endurance(많은 요소들을 추가하여 콤보를 더욱 길게 만들어 콤보의 난이도를 향상시키는 것) 항목이 여기에 고려됩니다.

Structure-완성도

각 기술과 연계가 콤보에 얼마나 잘 배치되어 있는지를 평가하는 기준입니다. 콤보가 균일하거나 콤보 내에 하이라이트가 있는지, 이것이 보기에 좋은지 나쁜지, 주제를 벗어난 기술 혹은 경로가 콤보의 메인 주제 하이라이트에 잠재적으로 공헌하고 있는지 그렇지 않은지, 하이라이트들이 콤보에 잘 통합되어있는지 등등입니다.

특정 종목 심사기준-Category-specific criteria

Elegance-우아함(Aestheticism 종목 한정)

각 기술들이 얼마나 잘 정제되어있는지 평가하는 기준입니다: 손과 손가락 움직임(의 최적화(역자 주: JEB의 eban이 떠오르네요)), 특별한 미학을 강화하기 위한 배경과 색깔있는 모드의 사용, 특정 기술을 부각시키기 위한 최적의 각도의 사용 등. 만약 심사위원이 특별한 타입의 모드를 사용(mx, 비대칭, 대칭)이 긍정적이든 부정적(길이가 너무 길거나 두껍거나)이든 콤보의 미적임에 공헌한다고 판단하면, 이를 정량화하여 심사할 수 있습니다.

Density-밀도(Power 종목 한정)
어느 콤보에서든 density는 콤보의 어려움을 결정하는데 필수요소지만, 파워콤보에서 특히 더 중요합니다. 파워콤보는 어렵고 화려한 하이라이트를 사용하면서, 기술들이 서로 잘 안 이어지는 특징이 있습니다. 이 심사기준은 단순히 콤보를 오래함으로 난이도를 높혀 점수를 얻기 특히 쉽기 때문에 타이트하고 밀도있는 콤보로 이를 보상하는 것이 중요합니다. 좋은 density 점수를 받으려면 좋은 혼합, 적은 이음새용 연계(filler linkages) 연결, 실수의 최소화가 필요합니다.

Showmanship-쇼맨십(Stand Up 중목 한정)
Stand Up 종목에서 콤보하는 동안, 손가락 포지셔닝과 같은 일반적인 execution 기준과 손 움직임 컨트롤은 유용하지 않습니다. showmanship 기준은 이러한 문제를 해결하기 위해 도입됩니다. 현란한 콤보와 좋은 비주얼, 전체 몸과 여러 다른 것들을 흥미롭게 사용하는 것으로 좋은 showmanship 점수를 얻을 수 있습니다.

심사위원

심사안목 있는 스피너가 콤보에 대해 점수를 매기고, 다음 라운드에 진출할 참가자를 결정할 것 입니다.
- 심사위원은 본인이 심사하는 종목에 참가할 수 없습니다. 다만 본인이 참가하지 않은 다른 종목은 평가할 수 있습니다.
- 심사위원은 자국 스파너의 콤보를 평가할 수 있습니다. 단, 객관성이 필요하고 참가자의 나라를 보고 편향적인 심사를 해선 안됩니다. 만약 특정 나라에 대해 왜곡된 평가를 하는 걸로 의심되면, PSO 위원회에서 그에 상응하는 조치를 취할 것입니다.
- 심사는 제시간에 맞춰 보내야 됩니다. PSO 위원회는 지각처리 된 심사를 뺀 라운드 결과 발표를 고려할 수 있습니다.
- 혹여 납득하기 힘든 점수도 설명할 수 있어야 되므로, 각 콤보 별로 설명을 달아야 됩니다.
- 심사위원은 이 규정집에 주어진 기준을 기반으로 점수를 부여해야 합니다.
  예외: 만약에 특정 R1 카테고리에서 너무 많은 콤보가 나온다면, PSO 위원회는 그 라운드에 대해 일일이 점수를 매기는 방식이 아닌, 순위를 매기는 것이 더 좋다고 결정할 수도 있습니다. 그러나 이것은 심사위원 독자적으로 판단할 수 없는 문제입니다.

심사 척도

- 각 기준에 대해 각 콤보를 평가하는 척도는 주어지지 않으며, 각 심사위원마다 척도에 대한 정확한 이해와 계산이 필요합니다. 10점 만점 중 10점은 꼭 그 콤보가 완벽하다는 것을 의미하지 않으며, 0점 또한 가치 없다는 것을 의미하지 않습니다. 심사는 경험많은 스피너로써 관중들의 기대에 부응하여 양 끝의 균형을 잘 맞춰야 됩니다.
- 척도가 라운드, 그룹, 종목을 관통하면서까지 일관성 있어야 되는 것은 아닙니다. 단지 콤보가 들이 직접적으로 비교될 때(같은 그룹, 같은 종목) 일관성을 유지하면 됩니다.

심사 결과 종합

· 3라운드 종목

1, 2라운드

한 종목에 20명의 참가자가 있다고 가정해봅시다. 각 심사위원들은 20개의 콤보를 평가할 것이고, 각 콤보들은 최고부터 최저까지 순위가 매겨질 것입니다. 각 콤보에서 점수는 다음과 같이 주어질 것입니다:

종목당 20명 참가자

1등	2등	3등	4등	5등	...
20 포인트	19 포인트	18 포인트	17 포인트	16 포인트	...

만약 심사위원이 특정 두 콤보에 똑같은 포인트를 줬다면, 두 콤보 모두에게 동일한 포인트가 주어질 것입니다. 각 심사위원들이 준 점수들이 모두 합산되어 상위 스피너(조별 내 참가자 수에 따라 5~8명, 토너먼트 구조 항목 참조)가 다음 라운드에 진출합니다.

만약 포인트 합산 후에 무승부가 나온다면, 타이브레이커 룰이 적용됩니다:
- 1번째 타이브레이커 룰: 더 높은 순위가 많은 콤보(이 케이스에선 8등)가 진출
- 2번째 타이브레이커 룰: 동률인 두 콤보 간, 직접 매치업을 진행하여 이긴 콤보가 진출
- 3번째 타이브레이커 룰: 신중한 심사와 투표로 결정

3라운드

1대1 매치에서는 누가 승수가 더 많은지 셀 수 있습니다. 그럼에도 동률이 생길 수 있는데(예를 들어, 심사위원 수가 짝수가 되거나, 홀수인데 한명이 보내지 않은 경우), 이 경우에 타이브레이커는:
- 1번째 타이브레이커 룰: 같은 나라로부터 받은 승수 제외
- 2번째 타이브레이커 룰: 각 콤보에 추가 점수가 부여됩니다. 더 많은 포인트를 획득한 콤보가 승리합니다.
- 3번째 타이브레이커 룰: 신중한 심사와 투표로 결정

· 1라운드 종목

3라운드 종목의 1라운드 및 2라운드와 동일합니다.

상품

토너먼트는 Nope, Pensfactory, Spiloops가 후원합니다.